

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Hobi adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan pada waktu luang untuk menenangkan pikiran seseorang. Hobi bertujuan untuk memenuhi keinginan dan mendapatkan kesenangan. Tak jarang orang mengorbankan banyak uang untuk melakukan hobby mereka. Terdapat berbagai macam jenis hobi seperti mengumpulkan sesuatu (Koleksi), membuat, memperbaiki, bermain dan pendidikandewasa. Hobby bermain bisa berupa permainan fisik, pikiran, maupun beradu strategi. Permainan fisik contohnya futsal, basket, volley, dan sebagainya. Permainan pikiran contohnya bermain video game, bermain catur, sulap, dan sebagainya. Biasanya hobi yang berupa permainan mengandung unsur strategi di dalamnya. Hobi merupakan hal yang di sukai, biasanya hobi tumbuh secara otodidak, tanpa adanya bimbingan pada saat memulai pertama kali. Selain itu, hobi juga dapat membentuk karakter dari diri kita masing-masing. Baik dari karakter emosi, karakter bentuk fisik atau tubuh kita, karakter seni, karakter pribadi, dan juga imajinasi. Seperti hobi para filatelis yang mengumpulkan perangko-perangko unik, karakternya tentu bisa lebih sabar. Orang yang gemar bernyanyi atau bermain alat musik, tentu mempunyai karakter seni yang melekat di dalam jiwanya. Lain lagi dengan orang yang sangat menyukai olah raga, tentu akan mengubah karakter dari keadaan fisiknya yakni semakin terbentuk atletis. Bahkan kebiasaan dan juga gaya kesehariannya bisa juga berubah karena sebuah hobi itu sendiri

Hobby yang berupa permainan olahraga mempunyai potensi yang sangat besar untuk dikembangkan menjadi sebuah wisata olahraga yang memiliki nilai bisnis. Salah satu olahraga permainan yang sedang diminati adalah *airsoft*. *Airsoft* adalah sebuah olahraga atau permainan yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang menggunakan replika senjata api yang disebut *airsoft gun*. Hobi ini termasuk hobi unik yang berbeda dengan hobi-hobi lainnya. Karena menggunakan alat permainan dan aksesoris lainnya yang merupakan replika dari senjata sebenarnya. Permainan *airsoft* termasuk hobi yang mahal, karena harga tiap unit, dan perlengkapan lainnya cukup mahal. Untuk membeli unit, perluru BB, dan perlengkapan lainnya dilakukan secara online. Beberapa orang lebih senang membeli barang (unit) *airsoft* di toko daripada secara online. Hal ini karena pembeli dapat melihat dan memilih secara langsung tanpa rasa khawatir dengan adanya penipuan.

Di Semarang terdapat 6 klub *airsoft* terdiri dari 5 AEG (unit elektrik) dan 1 Spring, yaitu FAI, SST, RAF, SCAR, BLACK HAWK dan ASS (spring). Mereka bermain *airsoft* di hutan wisata Tinjomoyo. Mereka biasa bermain di hutan tersebut dengan menyusuri wilayah tertentu yg telah disepakati dengan beberapa rintangan seperti melewati sungai kecil dan gedung-gedung tua. Unit yg mereka miliki dibeli sendiri

dengan surat ijin yg telah diberikan oleh pihak yg berwenang. Unit yg sudah mendapatkan ijin ditandai dengan warna oranye pada ujung unit. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi tindakan penyalahgunaan unit dikarenakan replika tersebut sangat mirip dengan senjata asli.

Pada tanggal 5 dan 6 Maret 2011 lalu, di Semarang diadakan Semarang *Airsoft* Show yang digelar oleh Semarang *Airsofter* Society (SAS) di Halaman Markas Kodim 0733 BS Semarang. Acara tersebut diikuti enam klub *Airsoft*. Hingga penutupan, kegiatan itu ramai dikunjungi warga yang ingin mengenal salah satu permainan menantang itu. Enam klub yang tergabung dalam SAS adalah Semarang Skirmish Team (SST), Semarang Combat *Airsoft* Regiment (SCAR), Black Hawk, Black Mamba, Raf Predator, dan AMX Nogososro. Selain perlengkapan *airsofter*, juga dipamerkan berbagai macam seragam tentara asing, seperti US Army, US Marine Corps, Private Military Contractor (PMC), serta US Ranger. Panitia juga menggelar lomba tembak *airsoft* tactical shoot dan kontes seragam militer asing. Selain itu, beberapa waktu yang lalu sebuah komunitas *airsoft* di Semarang mengenalkan permainan *airsoft* dengan membuka *stand* di acara *Toys Fair*. Dari acara tersebut terlihat pengunjung sangat antusias untuk mencoba permainan *airsoft*.

Arena permainan *airsoft* di Indonesia sudah hadir di beberapa kota besar, antara lain Jakarta, Bandung, Bogor, Tangerang, Sukabumi, Yogyakarta, Medan, dan Bali. Arena *airsoft* ada yang *indoor* dan ada yang *outdoor*. Di Semarang sendiri belum ada arena khusus untuk pecinta *airsoft*. Kurangnya fasilitas arena bermain membuat mereka agak sulit untuk menyalurkan hobby yang agak ekstrim tersebut. Mereka biasanya bermain game di hutan wisata Tinjomoyo secara rutin setiap hari Minggu. Beberapa orang bermain di sebuah bangunan tua yang sudah tidak dipakai. Terkadang beberapa komunitas mencoba bermain di tempat kota lain, bahkan sampai ke Jogja dan Solo. Hambatan utama saat bermain *airsoft* di hutan Tinjomoyo adalah cuaca. Jika cuaca hujan mereka terpaksa tidak bisa bermain *airsoft*. Namun beberapa orang menganggap hujan dan kondisi *field* yang berlumpur bukan menjadi sebuah hambatan, tetapi justru sebuah tantangan. Salah satu klub yang bernama SST beberapa kali bermain di Politeknik Semarang karena terbatasnya arena bermain.

Melihat fenomena dan permasalahan tersebut, perlu dirancang sebuah wadah bagi pecinta olahraga *airsoft*. Oleh karena itu perlu dibuat arena permainan *airsoft* di Semarang baik dengan fasilitas arena *outdoor* dan *indoor*, serta fasilitas lain termasuk fasilitas komersil yang menunjang, seperti toko, persewaan, dan tempat servis *airsoft*.

## 1.2. Tujuan dan Sasaran

- Tujuan

Tujuan dari penyusunan LP3A ini adalah menemukan, mengidentifikasi, dan merumuskan masalah yang terkait dalam mendesain Semarang *Airsoft*

*Headquarters* sebagai fasilitas bermain *airsoft* yang lengkap di Semarang dengan fasilitas yang bersifat rekreatif.

- **Sasaran**

Tersusunnya program ruang dan konsep dasar perancangan yang digunakan untuk mendesain *Semarang Airsoft Headquarters*.

### 1.3. Manfaat

- **Subjektif**

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik UNDIP Semarang.

- **Objektif**

Memberikan informasi atau pengetahuan kepada mahasiswa Arsitektur yang akan menyusun tugas akhir.

### 1.4. Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Substansial

Secara substansial, lingkup pembahasan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan ilmu arsitektur melihat keberadaan Arena *Airsoft* di Semarang sebagai bangunan massa tunggal di bidang wisata olahraga.

2. Ruang Lingkup Spasial

Secara administratif tapak perencanaan yang akan dipakai adalah berada di Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah.

### 1.5. Metode Pembahasan

Pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi dan menganalisa data sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnya digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Adapun Metode yang dipakai dalam penyusunan penulisan ini antara lain :

- **Metode deskriptif**, yaitu dengan melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi pustaka/ studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan serta browsing internet.
- **Metode dokumentatif**, yaitu mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang di hasilkan.
- **Metode komparatif**, yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap Arena *Airsoft* yang sudah ada di Indonesia.

Dari data - data yang telah terkumpul, dilakukan identifikasi dan analisa untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi

yang ada, sehingga dapat tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Semarang *AirsoftHeadquarters*.

#### **1.6. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan pada Laporan Perencanaan dan Perancangan Tugas Akhir dengan judul Semarang *AirsoftHeadquarters* adalah sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, serta alur pikir.

##### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI KASUS**

Membahas mengenai literatur yang berisi tentang tinjauan umum proyek, tinjauan tematik, dan studi banding.

##### **BAB III TINJAUAN KOTA SEMARANG**

Membahas tentang tinjauan kota Semarang berupa data-data fisik dan nonfisik seperti letak geografi, luas wilayah, kondisi topografi, iklim, demografi, kebijakan tata ruang wilayah di Kota Semarang, dan perkembangan proyek sejenis di Semarang.

##### **BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEMARANG AIRSOFT HEADQUARTERS**

Menguraikan pendekatan program perencanaan dalam berbagai aspek, yakni aspek fungsional, aspek kontekstual, aspek kinerja, aspek teknis dan aspek arsitektural.

##### **BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEMARANG AIRSOFT HEADQUARTERS**

Membahas mengenai program perencanaan yang meliputi program ruang, lokasi tapak terpilih dan mengenai konsep perancangan bangunan yang meliputi aspek kinerja, aspek teknis, dan aspek visual arsitektural.

### 1.7. Alur Pikir

